

Nous sommes accroupis au pied de l'arbre foudroyé. Nous échangeons des regards qui trahissent notre nervosité. L'inquiétude nous hante. Une odeur de mort nous entoure. Dans les hauteurs de la voïvodie, aux tréfonds de cette forêt immémoriale, de funestes engeances rôdent, tapies dans les broussailles. **Suzette** tient une sorte de bouclier improvisé avec une plaque de tôle et une corde tendue, car **DUSHANI**, vomit des flammes. **Oleg** tient son vieux fusil, puisque, pareil au vent, **DUSHANI** est insaisissable. **Mauve** tient son exemplaire de l'Apocalypse, car **DUSHANI** est le messager des enfers. **Kwolia**, tient fermement son ciseau à bois, puisqu'il faudra, pour en finir, trancher la gorge du **DUSHANI**. C'est la presque nuit, la lune n'est pas encore pleine et du sang frais macule les lichens. Cette nuit, plutôt que **Piotr**, **Le Cueilleur d'Arbres** que nous attendions, c'est le **DUSHANI**, à coup sûr, qui sera au rendez-vous...

**Suzette** est une jeune fille qui habite le village. Elle est déterminée, et indomptable. Elle aime **Kwolia**. Quand elle a su qu'il allait rejoindre pépé **Piotr**, sur les hauteurs boisées et obscures, elle a insisté pour l'accompagner. Pour les protéger des flammes du **DUSHANI**, elle a fabriqué un bouclier à partir d'une plaque en métal et d'une corde de lianes tressées.

**Oleg** est un jeune montagnard placide. Quand il est convaincu que personne ne le regarde, il observe **Mauve** à la dérobée. Il a emmené le fusil de son père pour tuer **DUSHANI**. Sur les balles, il a gravé des croix... au cas où.

**Mauve** est un jeune prieur, fort de sa foi et convaincu de la puissance du verbe. Il a suivi **Kwolia** sans qu'il le lui demande, curieux de rencontrer celui qui cueille les arbres à résonance.

**Kwolia**, est promis à l'apprentissage au cœur du bois auprès du vieux **Cueilleur d'Arbres**.

# Le Cueilleur d'Arbres

**DUSHANI** est un cauchemar de chair et de sang, une créature façonnée par l'emprise et l'égrégore, que sa soif de silence emporte sur les rives de la démence. Alors de ses cris qui fissurent la matière, **DUSHANI** traque les dissonances qui ont rompu l'harmonie de ses forêts jalousement entretenues. **DUSHANI** est vif et cruel.

Demeurez sur vos gardes, car si **DUSHANI** vous surprend, c'est la mort assurée. La nuit s'annonce longue et froide. Heureusement quelqu'un a apporté une bouteille de lait de noisettes fermenté. Tour à tour, pour se réchauffer, et tromper l'ennui, les amis boivent et discutent à voix basse. Un modeste réconfort. Chacun évoque la vraie raison de sa venue au cœur du bois, et évoque ce que représente la rencontre avec **Le Cueilleur d'Arbres**. Affleure également la crainte du **DUSHANI**. Discutez puis ménagez des silences. Enfin, avant que le sang, sur le sol, ne sèche, **Kwolia** sort de sa poche des pièces en argent et en distribue une à chacun.

Vous aurez votre chance contre **Dushani** en trois occasions.

La première se présente lorsque **Dushani** s'élance vers vous depuis les hauteurs. Il est bien trop rapide pour que vous espériez le distancer. Si **Oleg** parvient à l'abattre, peut-être pourras-tu lui arracher le cœur.

*Tu te souviens de **Oleg** tambourinant à ta porte en pleine nuit, l'haleine fétide et le ton geignard, la tête couverte de sang et gonflée par la raclée qu'il venait de prendre. Peu après, il a pris le fusil dans ses bras comme pour le bercer, tout en parlant de la mort...*

La pièce de ***Oleg*** tournoie dans les airs avant de tomber au sol.
Pile ou face ? C'est la marque de son destin. Ramasse-la !

La seconde se présente lors de sa charge. Son souffle s'échappe sous la forme d'un son prodigieux qui ébranle la roche elle-même. Tu dois tenir bon, et faire face aux ondes soniques qui se propagent si tu veux avoir une chance. Si **Suzette** te protège, peut-être pourras-tu couper la langue de la bête.

*Tu te souviens de **Suzette** avec toi, debout sur le bord de ce vieux pont de chemin de fer, les yeux tournés vers vos reflets sombres dans l'eau tout en bas. Bien au-dessus de vous, le soleil brille dans le ciel bleu azur. Sa main se tend vers la tienne...*

La pièce de **Suzette** tournoie dans les airs avant de tomber au sol.
Pile ou face ? C'est la marque de son destin. Ramasse-la !

La troisième se présente lorsque **Dushani** se redresse de toute sa hauteur, puis hurle une invocation au monde d'en-dessous. Si **Mauve** parvient à le contrer en lisant l'Apocalypse, alors peut-être pourras-tu te jeter à son cou et planter profondément ton couteau dans sa gorge.

*Tu te souviens de **Mauve** à genoux dans la rivière, à tes côtés, qui te soulève hors de l'eau de ses mains pleines de force, et de la bénédiction qui résonne encore dans l'air. Les yeux de **Mauve** sont lumineux et emplis de bonté. Tu te sens libéré pour la première fois depuis bien longtemps, mais une question te brûle les lèvres...*

La pièce de **Mauve** tournoie dans les airs avant de tomber au sol.
Pile ou face ? C'est la marque de son destin. Ramasse-la !
**Dushani** est immobilisé. Tu dois agir tout de suite !

Tandis que **Kwolia** lutte avec **Dushani**, les pièces de ses amis tombent de sa poche sur le sol ensanglanté. C'est un présage, elles révèlent le sort qui l'attend. Tu étreins le couteau à bois et tu frappes rapidement, mais tu sais déjà comment cela va se finir.

Résumé

† Rassemble trois de tes amis autour de la table.
† Demande-leur de choisir un personnage (**Suzette**, **Mauve** ou **Oleg**).
† Explique-leur que vous attendez **Le Cueilleur d'Arbres** près de l'arbre foudroyé, au sommet du **Bruinet**.
† À mesure que le temps s'écoule et que l'obscurité gagne, vous buvez de petites lampées dans la bouteille. **Suzette**, **Oleg**, **Mauve** et toi discutez pour dissiper vos craintes et tromper l'ennui. Ne vous précipitez pas. C'est important. Tu es venu afin d'apprendre à reconnaître le bois d'harmonie, l'épicéa rouge, l'épinette tri-centenaire qui ne visse pas et servira à la facture des tables d'harmonie d'instruments qui sauront éloigner **Dushani**. À chaque fois que l'un de vous prend la parole, il boit. À chaque fois, que tu prends la parole, **Dushani** peut surgir, plutôt que le vieillard que vous attendez, (pile sur ta pièce). Lorsque vous évoquez **Le Cueilleur d'Arbres**, vous ne buvez pas, pour ponctuer la prise de parole.
† Celui d'entre vous qui avale la dernière gorgée aperçoit **Dushani** et donne l'alerte.
† Vous êtes à présent face au monstre. D'abord, **Oleg** tentera de l'abattre. Quelle est ta réaction ? Que fait **Oleg** ? N'oublie pas d'informer tous tes compagnons de chaque action du **Dushani** ! Quand il sera presque sur vous, lis le souvenir que tu as de **Oleg**. Il est incomplet. **Oleg** et toi devez décrire la fin de celui-ci.
† Quand le souvenir s'achève, jetez la pièce qui montrera quel est son sort, bon (face) ou mauvais (pile). Qu'arrive-t-il à **Oleg** ? Ramasse sa pièce et avertis **Suzette** du danger. **Dushani** charge !
† **Suzette** et toi devez mettre **Dushani** à terre. Quelle est ta réaction ? Que fait **Suzette** ? Quand **Suzette** est sur le point d'intervenir, lis le souvenir que tu as d'elle. Tout comme pour **Oleg**, complétez-le et jetez la pièce de **Suzette**. Qu'arrive-t-il à **Suzette** ? Ramasse sa pièce et avertis **Mauve**. **Dushani** invoque les forces de la Terre !
† **Mauve** et toi devez pétrifier **Dushani** en lisant l'Apocalypse. Quelle est ta réaction ? Que fait **Mauve** ? Quand **Mauve** lit, lis le souvenir que tu as de lui. Tout comme pour **Oleg** et **Suzette**, complétez-le et jetez la pièce de **Mauve**. Qu'arrive-t-il à **Mauve** ?
† Pour finir, tu dois lutter seul contre **Dushani**. Comment t'y prends-tu ?
† Quand tu lèveras ton couteau pour achever **Dushani**, jette les trois pièces en l'air. Face ça ira bien pour toi, et pile non. Tes amis et toi liront les pièces qui scellent ton destin. Qu'adviendra-t-il ?

**Piotr, le Cueilleur d'Arbres** est inspiré de Lorenzo Pellegrini, un authentique et poétique cueilleur d'arbres de la vallée de Joux.
C'est celui que l'on attend.
Vous pouvez délibérément choisir de l'évoquer pendant toute la durée de votre session sans qu'il ne vienne effectivement.
Chacun peut l'évoquer dans sa relation avec son propre personnage sans que le portrait ainsi dressé par la table soit totalement fidèle.
Des contradictions peuvent surgir.
Le sel du jeu repose en partie sur l'attente en tant que telle.
La seconde partie du jeu, après le surgissement du **Dushani** est un affrontement de nature horrifique.
Afin de renforcer le contraste entre ces deux moments, n'hésitez pas à consacrer tout le temps nécessaire à l'évocation du pépé.
Dites le bienfait qu'il répand dans la vallée, son amour des arbres, son amour pour l'harmonie, son intérêt pour le silence des hommes et le chant des arbres.
Cette première partie gagnera en profondeur en y convoquant tout l'amour que cet homme voue à la nature.
Voici un lien vers un documentaire de 26 minutes consacré à Lorenzo Pellegrini : https://www.youtube.com/watch?v=yCz3AmR4tMU

Enfin voici un lien vers une composition de Oren Ambarchi, Voice Crack et Jim O'Rourke, *Oystered* dont la deuxième pièce est idéale pour accompagner la confrontation avec **Dushani**.
Infrabasses et hautes fréquences, forte pression acoustique, à diffuser à fort niveau sur un système robuste.
https://orenambarchi.bandcamp.com/album/oystered.

Vous trouverez ci après le lien vers le témoignage audio de la tentative première de ma table :
https://drive.google.com/file/d/1RoD3XQH7DW2dPzbESMBvIbNEoDv2NoeB

Ce jeu est une variation dans l'univers de Millevaux du jeu de John Harper, *Le Mustang*.

Texte et photographies : Claude Féry.

Relecture avisée : Thomas Munier.

